



HEBDOGICEL



ISSN 0191-9114

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR: APPLE II et II^e. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. GOUPIL. HEWLETT PACKARD HP 41 et HP 75. ORIC 1. SHARP PC 211, PC 1251, PC 1500, MZ 80. SINCLAIR ZX 81 et SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7.

DEUX SUPER CONCOURS: 10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS. 1 VOYAGE en CALIFORNIE pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE.

A voté !

Tout au long des quatre premiers numéros d'HEBDOGICEL, vous avez, nous l'espérons, apprécié les programmes publiés pour votre ordinateur. Il va falloir maintenant choisir celui que vous avez préféré. Les auteurs des logiciels complètent sur vous et attendent fébrilement votre décision: 10 000 francs et un voyage en Californie sont en jeu, sans compter les prix offerts par TEXAS, la REGLE à CALCUL et OUIRIEZ!

leurs expéditeurs recevront une calculatrice isolaire CASIO. En comptant bien, celle-là vaut 32 fois une cheque de 10 000 francs, 10 calculatrices isolaires CASIO, un module TEXAS, 18 livres offerts par la REGLE à CALCUL et un séjour pour le voyage en Californie et sur la BROUÈRE offerte par OUIRIEZ. Vous trouverez la marche à suivre pour voter en page centrale.

Menu

Cette semaine les jeux sont à l'honneur, à part l'éditeur de texte pour TRS 80 d'Emmanuel FLESCHEL et le programme graphique de Brigitte Le BARRI sur MZ 80, tous les autres logiciels sont ludiques. Tout d'abord des jeux de télévision avec "Le compte est bon", "HPTO" de Marc MAÏZER et "Le mot le plus long" de Denis BONOMO où votre ZX 81 peut non seulement jouer à ce

clébré jeu mais, en plus, apprendre des nouveaux mots à chaque partie. Pour jouer complètement à l'illustration émission d'Armand Jammot, il vous faudra acheter les deux ordinateurs. Les jeux d'argent ne sont pas oubliés: TRIO de Pierre GARRÉ sur HP 41 et TIERCE pour COMMODORE 64 par Frédéric MIRAN. Laquère sur terre, sur mer et dans l'espace avec TANK de François EDELIN (PC 1500), TORPILLE de Pierre VIOLENT (TI 99), SOUS-MARIN de Didier CAPDEVILLE (VIC 20) et METEORE de René NOCQUET (TO 7). Des jeux de société CASSE-TÊTE pour GOUPIL de Philippe CARON, COCHON CUI RÔTI de Jean-Pierre OLIVIER (APPLE), ALLUMETTES pour SPECTRUM, SOLITAIRE GEANT de J-P GRANGER sur TI 99 et CERISES de J-L MESPLÈ pour PC 121, un méchant jeu de société pour PC 1251 par J-H. CHARRIN et un superbe jeu d'aventure, LA VALÉE MAÏJITE pour FX 702-P par Jean-Yves BÛCHOFF.

Edito

Ce commence à venir, tout est presque parti, presque plus de Mastermind, plus du louti de pendu, nous avons presque terminé la série des Memory; vous pouvez à l'instant même envoyer des programmes dignes du nom de "Logiciel". Je le sers bien que les Français réalisent pas plus belles que les Américains ou que les Anglais, je le sers bien que vous avez des programmes cachés dans vos tiroirs. Je le sers bien que vous êtes capables d'écrire des programmes aussi complexes que "Apple parle Français" (par la petite histoire, une société que j'ai nommée pas commercialisé un logiciel similaire au prix de 1 200 francs. Avec les 5 francs d'hebdomadaire, il aurait peut-être dû me le vendre). Quand je vois vos productions, contre faire approuver des mots à un ZX 81, faire faire des jeux d'argent à une petite machine comme la Casio

FX 702-P ou encore faire augmenter la vitesse de transmission X 7 à un TRS 80 ou faire des jeux graphiques avec un PC 1500, je dis: tout est presque parti! Il ne vous reste plus qu'à non seulement continuer, mais encore aller plus loin dans votre génialité. Cette semaine nous déplorons le départ du MPFII, trop peu de programmes reçus, il restera sur la touche pendant un mois. Gérard ROUGEVIN, le seul lecteur à avoir été publié gagnera quatre mille un franc et il pourra choisir dans la bibliothèque de la Règle à Calcul. Utilisateurs de MPFII, ne abandonnez pas votre ordinateur, envoyez nous des programmes de qualité pour que MPFII revienne dès le mois de décembre.

Par contre, un ordinateur venu, GOUPIL, avec un programme de jeu (Casse-tête). Les possibilités de cet ordinateur nous laissent espérer des programmes de qualité. A vos claviers!

G. CECALDI

HEBDOGICEL vous expose l'expression qui se cache dans le D.D. de l'Hebdogicel. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "TOUT" écrivainement un rapport avec l'informatique. (Solution page centrale)



TRILOTO

Vous jouez du loto un bulletin d'abonnement de 8 grilles valable pour 5 tirages, et vous attendez le 5^e tirage pour contrôler vos grilles. Vous possédez une HP-41 C avec son imprimante et des modules mémoire supplémentaires. Rentrez donc ce programme qui vérifiera vos grilles sans erreur et imprimera les résultats. Faire SIZE 108, FIX 0 et rentrer ce programme de 1043 octets (425 lignes). Rentrer dans les registres 000 et R47 les 48 numéros de votre bulletin (8 grilles à 6 numéros). Si vous jouez toujours les mêmes grilles, profitez-en pour les enregistrer sur cartes magnétiques.

Faire RTM et lancer le programme par RIS. Affichage de 7 x 5 tirages. A chaque tonalité, vous introduisez un numéro de tirage (vous en avez 35 à introduire car il y a 5 tirages/7 numéros). Ne pas faire RIS, la bouscle de demande d'introduction des tirages repart automatiquement. Après l'introduction du 35^e numéro, le programme compare les grilles du joueur aux numéros des tirages et imprime les résultats.

Pierre GARRE



TIRAGES LOTO

RESULTAT

```

*****
01=LAL "TRILOTO" 65 XEO 86
02 SF 12 66 62,86001
03 OF 21 67 STO 97
04 OF 22 68 XEO 82
05 108,16601 69 XEJ 12
86 STO 99 70 XEJ 25
87 CLX 71
88=LAL 90 72 XEJ 36
89 STO 100 99 73 65,07501
10 ISG 99 74 STO 97
11 11 TO 80 75 XEJ 82
12 46,80201 76 XEJ 12
13 STO 96 77 XEJ 25
14=LAL 81 78
15 "75 TIRAGES" 79 XEJ 86
16 DIVEM 80 75,80201
17 TIME 6 81 STO 97
18 PSE 82 XEJ 82
19 PSE 83 XEJ 12
20 PFC 22 84 00V
21 CTO 81 85 00V
22 STO 101 96 86 00V
23 ISG 96 87 00V
24 CTO 81 88 00V
25 SF 21 89 00V
26 "*****" 90 OFF
27 00 91=LAL 82
28 PRRF 92 RCL 100 97
29 "TIRAGES LOTO" 93 510 89
30 RCL 94 ISG 97
31 PRRF 95 RCL 100 97
32 "*****" 96 STO 98
33 RCL 97 ISG 97
34 PRRF 98 RCL 100 97
35 00V 99 510 91
36 RCL 97
37 "RESULTAT" 100 RCL 100 97
38 RCL 101 102 STO 92
39 PRRF 103 RCL 100 97
40 "*****" 104 RCL 100 97
41 RCL 105 510 93
42 PRRF 106 ISG 97
43 PRRF 107 RCL 100 97
44 00V 108 STO 94
45 ISG 97 109 STO 94
46 "VERIFICATION" 110 RCL 100 97
47 DIVEM 111 STO 95
48 SF 21 112 RTN
49 XEJ 85 113=LAL 83
50 114,108,16601 115 510 89
51 116 STO 95 117 STO 85
52 XEJ 86 118 RCL 100 97
53 510 97 119 STO 83
54 XEJ 82 110 ISG 98
55 XEJ 12 111 RCL 100 97
56 XEJ 85 120 STO 84
57 0 121 ISG 98
58 XEJ 86 122 RCL 100 97
59 55,86181 123 STO 85
60 STO 97 124 ISG 98
61 XEJ 82 125 RCL 100 97
62 XEJ 12 126 STO 86
63 XEJ 85 127 ISG 98
64 3 128 RCL 100 97
    
```

TIRAGE 2.

```

GRILLE 1= RUCUN NUMERO
GRILLE 2= RUCUN NUMERO
GRILLE 3= 11, 16,
GRILLE 4= 21, 28,
GRILLE 5= RUCUN NUMERO
GRILLE 6= 25,
GRILLE 7= RUCUN NUMERO
GRILLE 8= 42,
    
```

TIRAGE 3.

```

GRILLE 1= RUCUN NUMERO
GRILLE 2= RUCUN NUMERO
GRILLE 3= 16,
GRILLE 4= RUCUN NUMERO
GRILLE 5= 24, 29,
GRILLE 6= 31,
GRILLE 7= 41, 30, 48,
GRILLE 8= 31,
    
```

TIRAGE 4.

```

GRILLE 1= RUCUN NUMERO
GRILLE 2= RUCUN NUMERO
GRILLE 3= 14, 17,
GRILLE 4= 19, 23,
GRILLE 5= RUCUN NUMERO
GRILLE 6= 25,
GRILLE 7= RUCUN NUMERO
GRILLE 8= 46, 42,
    
```

TIRAGE 5.

```

GRILLE 1= 46,
GRILLE 2= RUCUN NUMERO
GRILLE 3= 15,
GRILLE 4= RUCUN NUMERO
GRILLE 5= 25, 27,
GRILLE 6= 38,
GRILLE 7= 38,
GRILLE 8= 45,
    
```

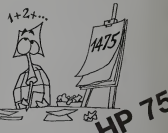
```

129 STO 87 179 RCL 88 229 RCL 88 279 RCL 88 329 STO 99 379 STO 99
130 ISG 98 180 X-Y? 230 X-Y? 280 RCL 88 330 RCL 100 99 380 "1"
131 RCL 100 98 181 STO 100 99 231 STO 100 99 281 STO 100 99 331 X-E? 381 00V
132 STO 86 182 ISG 99 232 ISG 99 282 ISG 99 332 ISG 99 382 XEO 87
133 RCL 89 183 RCL 91 233 RCL 91 283 RCL 91 333 STO 86 383 510 87
134 RCL 83 184 RCL 83 234 RCL 83 284 RCL 83 334=LAL 80 384 STO 96
135 X-Y? 185 X-Y? 235 X-Y? 285 X-Y? 335 RCL 100 99 385 XEJ 83
136 STO 100 99 186 STO 100 99 236 STO 100 99 286 STO 100 99 336 X-Y? 386 "2"
137 RCL 89 187 RCL 91 237 RCL 91 287 RCL 91 337 CTO 80 387 00V
138 RCL 84 188 RCL 84 238 RCL 84 288 RCL 84 338 PCL 100 99 388 XEJ 87
139 X-Y? 189 X-Y? 239 X-Y? 289 X-Y? 339 X-E? 389 X-E?
140 STO 100 99 190 STO 100 99 240 STO 100 99 290 STO 100 99 340 XEJ 89
141 RCL 83 191 RCL 91 241 RCL 91 291 RCL 91 341=LAL 80 391 XEJ 86
142 RCL 85 192 RCL 85 242 RCL 85 292 RCL 85 342 ISG 99 392 "3"
143 X-Y? 193 X-Y? 243 X-Y? 293 X-Y? 343 CTO 80 393 00V
144 STO 100 99 194 STO 100 99 244 STO 100 99 294 STO 100 99 344 100,16601 394 XEJ 87
145 RCL 91 195 RCL 91 245 RCL 91 295 RCL 91 345 STO 99 395 16,82201
146 RCL 86 196 RCL 86 246 RCL 86 296 RCL 86 346 CLX 396 STO 96
147 X-Y? 197 X-Y? 247 X-Y? 297 X-Y? 347=LAL 13 397 XEJ 83
148 STO 100 99 198 STO 100 99 248 STO 100 99 298 STO 100 99 348 RCL 100 99 398 "4"
149 RCL 91 199 RCL 91 249 RCL 91 299 RCL 91 349 0 399 00V
150 RCL 87 200 RCL 87 250 RCL 87 300 RCL 87 350 ISG 99 400 XEJ 86
151 X-Y? 201 X-Y? 251 X-Y? 301 X-Y? 351 CTO 13 401 14,82201
152 STO 100 99 202 STO 100 99 252 STO 100 99 302 STO 100 99 352 00V
153 RCL 89 203 RCL 91 253 RCL 91 303 RCL 91 353 XEJ 14 403 XEJ 83
154 RCL 80 204 RCL 88 254 RCL 88 304 RCL 88 354 PRRF 404 "5"
155 0 205 X-Y? 255 X-Y? 305 X-Y? 355 CF 85 405 RCL 0
156 STO 100 99 206 STO 100 99 256 STO 100 99 306 STO 100 99 356 100,16601 406 XEJ 87
157 ISG 99 207 ISG 99 257 ISG 99 307 XEJ 84 357 STO 99 407 XEJ 86
158 RCL 98 208 RCL 92 258 RCL 94 308 RTN 358=LAL 11 408 STO 99
159 RCL 83 209 RCL 83 259 RCL 83 309=LAL 81 359 8 409 XEJ 83
160 X-Y? 210 X-Y? 260 X-Y? 310 "GRILLE" 360 STO 100 99 410 "6"
161 X-Y? 211 STO 100 99 261 STO 100 99 311 RCL 91 361 ISG 99 411 RCL 91
162 RCL 98 212 RCL 92 262 RCL 94 312 RTN 362 CTO 11 412 XEJ 87
163 RCL 84 213 RCL 84 263 RCL 84 313=LAL 85 363 RTN 413 36,84101
164 X-Y? 214 X-Y? 264 X-Y? 314 00V 364=LAL 89 414 STO 96
165 STO 100 99 215 STO 100 99 265 STO 100 99 315 SF 12 365 45 415 XEJ 83
166 RCL 92 216 RCL 92 266 RCL 94 316 "TIRAGE" 366 ISG 95 416 "7"
167 RCL 85 217 RCL 85 267 RCL 85 317 RCL 91 367 00V 417 XEJ 86
168 STO 100 99 218 X-Y? 268 X-Y? 318 RTN 368 RCL 100 99 418 XEJ 87
169 STO 100 99 219 STO 100 99 269 STO 100 99 319=LAL 86 369 00V 419 42,84701
170 RCL 98 220 RCL 94 270 RCL 94 320 RCL 91 420 XEJ 87
171 RCL 86 221 RCL 86 271 RCL 86 321 PRRF 421 RCL 86 421 XEJ 86
172 X-Y? 222 X-Y? 272 X-Y? 322 "*****" 322=LAL 81 422 "8"
173 STO 100 99 223 STO 100 99 273 STO 100 99 323 RCL 373 "RUCUN NUMERO" 423 RCL
174 RCL 96 224 RCL 92 274 RCL 94 324 PRRF 374 00V 424 XEJ 87
175 RCL 87 225 RCL 87 275 RCL 87 325 CF 12 375 RTN 425 RTN
176 X-Y? 226 X-Y? 276 X-Y? 326 RTN 376=LAL 12 426 XEJ 86
177 STO 100 99 227 STO 100 99 277 STO 100 99 327=LAL 87 377 10,84901
178 RCL 98 228 RCL 92 278 RCL 94 328 100,16601 378 STO 98
    
```

LE COMPTEUR BON

Avec 4 modes de fonctionnement, ce programme "CPBTON" n'a rien à envier à la télévision. Il peut calculer en temps limité (mode 1), en temps illimité (mode 2), imposant tous les paramètres de la machine (mode 3) ou en laissant l'ordinateur trouver les chiffres au hasard. Seuls les nombres 1 à 10 et 25, 50, 75 et 100 sont utilisables et ils ne peuvent servir que 2 fois pour un même tirage. Le programme recherche en priorité le compte exact et, s'il est introuvable, il détermine le nombre à trouver de 1 pour s'approcher le plus possible de la solution.

Marc MAIZIER



```

10 1 01,02,83 CPBTON 100 IF X=0 THEN 01=1
20 WIDTH INF 01=38480 RCL 02=0
30 DEL=0 190 IF X<0 THEN 01=1
40 KEEP ON 190 IF X=0 AND E=0 THEN
50 * presentation THEN 190
60 * "Simulation du " 210 INPUT "Tous de refl
60 est est bon " exion ",45,T"
70 FOR I=1 TO 16 @ 80=RT 220 T=065(T,I)
[1,] 230 DISP "Tous de refl
80 FOR J=1 TO 32-1 @ exion ",T,1" THEN 01=1
90 * * NEXT J 240 DISP "1-COMPA 190"
50 DISP 00A(13-1) 100=100
100 NEXT I 250 J=INT "CMR(151)
110 FOR I=1 TO 32 260 I=INT "151
120 I=I+CMR(MUR(1 270 FOR 0=0 TO 8 @ RCL
130 I=I+28) (CG),M(0),0(0)=0 @ RCL
130 NEXT I 280 NEXT I
140 * * NEXT J 290 COSM 1050
150 * * NEXT J 300 IF X=0 THEN 1200 0
160 DISP "Ressus au alu 310 FOR I=1 TO 6
170 * * NEXT J 320 DISP "6,4,x,2
180 COSM 1050 330 ON ERROR GOTO 320
190 IF X=0 THEN 1200 340 INPUT "I) I=0
200 * * NEXT J 350 * * valeur valable *
210 FOR J=1 TO 14 360 FOR J=1 TO 14
220 REAR 0 @ IF 0=C1) 370 REAR 0 @ IF 0=C1) 1
230 NEXT J 380 NEXT J
240 * * NEXT J 390 IF I THEN 480 ELSE
250 * * NEXT J 400 Y=INT "CMR(151)
260 DISP "151" 410 GOSUB 1950 @ GOTO 310
270 * * NEXT J 420 GOSUB 1230
280 IF F=3 THEN GOSUB 18 430 IF F=3 THEN GOSUB 18
290 GOTO 310 440 GOTO 310
300 NEXT I 450 OFF ERROR
310 OFF ERROR 460 ON ERROR GOTO 510
320 * * NEXT J 470 DISP "un nombre de 3
330 * * NEXT J 480 INPUT "0 @
340 * * NEXT J 490 IF X=0 @ 2(1)=R
350 * * NEXT J 500
360 OFF ERROR 470 OFF ERROR
480 IF 0(0) @ THEN 510 490 IF F(0) @ THEN 510
510 480 FOR I=1 TO 6 @ RCL 510
520 * * NEXT J 530 IF TPLOGIC(0(0))=2
530 * * NEXT J
    
```


TERCÉ

N'hésitez pas à saisir ce long listing, le résultat est saisissant: vous pouvez jouer au tercé sans bouger de votre fauteuil et essayer de trouver la bonne solution en encourageant les cheuvs que vous avez choisis. Espérons que votre favori soutera convenablement les haies!

Frédéric MIRAN



```

1 3CCE133300 3CCE133300 3CCE133300 3CCE133300
2 0E00
3 *****
4 *****
5 *****
6 *****
7 *****
8 *****
9 *****
10 *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****

```

COMMODORE 64

```

1499 00H
1500 *****
1501 *****
1502 *****
1503 *****
1504 *****
1505 *****
1506 *****
1507 *****
1508 *****
1509 *****
1510 *****
1511 *****
1512 *****
1513 *****
1514 *****
1515 *****
1516 *****
1517 *****
1518 *****
1519 *****
1520 *****
1521 *****
1522 *****
1523 *****
1524 *****
1525 *****
1526 *****
1527 *****
1528 *****
1529 *****
1530 *****
1531 *****
1532 *****
1533 *****
1534 *****
1535 *****
1536 *****
1537 *****
1538 *****
1539 *****
1540 *****
1541 *****
1542 *****
1543 *****
1544 *****
1545 *****
1546 *****
1547 *****
1548 *****
1549 *****
1550 *****
1551 *****
1552 *****
1553 *****
1554 *****
1555 *****
1556 *****
1557 *****
1558 *****
1559 *****
1560 *****
1561 *****
1562 *****
1563 *****
1564 *****
1565 *****
1566 *****
1567 *****
1568 *****
1569 *****
1570 *****
1571 *****
1572 *****
1573 *****
1574 *****
1575 *****
1576 *****
1577 *****
1578 *****
1579 *****
1580 *****
1581 *****
1582 *****
1583 *****
1584 *****
1585 *****
1586 *****
1587 *****
1588 *****
1589 *****
1590 *****
1591 *****
1592 *****
1593 *****
1594 *****
1595 *****
1596 *****
1597 *****
1598 *****
1599 *****
1600 *****
1601 *****
1602 *****
1603 *****
1604 *****
1605 *****
1606 *****
1607 *****
1608 *****
1609 *****
1610 *****
1611 *****
1612 *****
1613 *****
1614 *****
1615 *****
1616 *****
1617 *****
1618 *****
1619 *****
1620 *****
1621 *****
1622 *****
1623 *****
1624 *****
1625 *****
1626 *****
1627 *****
1628 *****
1629 *****
1630 *****
1631 *****
1632 *****
1633 *****
1634 *****
1635 *****
1636 *****
1637 *****
1638 *****
1639 *****
1640 *****
1641 *****
1642 *****
1643 *****
1644 *****
1645 *****
1646 *****
1647 *****
1648 *****
1649 *****
1650 *****
1651 *****
1652 *****
1653 *****
1654 *****
1655 *****
1656 *****
1657 *****
1658 *****
1659 *****
1660 *****
1661 *****
1662 *****
1663 *****
1664 *****
1665 *****
1666 *****
1667 *****
1668 *****
1669 *****
1670 *****
1671 *****
1672 *****
1673 *****
1674 *****
1675 *****
1676 *****
1677 *****
1678 *****
1679 *****
1680 *****
1681 *****
1682 *****
1683 *****
1684 *****
1685 *****
1686 *****
1687 *****
1688 *****
1689 *****
1690 *****
1691 *****
1692 *****
1693 *****
1694 *****
1695 *****
1696 *****
1697 *****
1698 *****
1699 *****
1700 *****
1701 *****
1702 *****
1703 *****
1704 *****
1705 *****
1706 *****
1707 *****
1708 *****
1709 *****
1710 *****
1711 *****
1712 *****
1713 *****
1714 *****
1715 *****
1716 *****
1717 *****
1718 *****
1719 *****
1720 *****
1721 *****
1722 *****
1723 *****
1724 *****
1725 *****
1726 *****
1727 *****
1728 *****
1729 *****
1730 *****
1731 *****
1732 *****
1733 *****
1734 *****
1735 *****
1736 *****
1737 *****
1738 *****
1739 *****
1740 *****
1741 *****
1742 *****
1743 *****
1744 *****
1745 *****
1746 *****
1747 *****
1748 *****
1749 *****
1750 *****
1751 *****
1752 *****
1753 *****
1754 *****
1755 *****
1756 *****
1757 *****
1758 *****
1759 *****
1760 *****
1761 *****
1762 *****
1763 *****
1764 *****
1765 *****
1766 *****
1767 *****
1768 *****
1769 *****
1770 *****
1771 *****
1772 *****
1773 *****
1774 *****
1775 *****
1776 *****
1777 *****
1778 *****
1779 *****
1780 *****
1781 *****
1782 *****
1783 *****
1784 *****
1785 *****
1786 *****
1787 *****
1788 *****
1789 *****
1790 *****
1791 *****
1792 *****
1793 *****
1794 *****
1795 *****
1796 *****
1797 *****
1798 *****
1799 *****
1800 *****
1801 *****
1802 *****
1803 *****
1804 *****
1805 *****
1806 *****
1807 *****
1808 *****
1809 *****
1810 *****
1811 *****
1812 *****
1813 *****
1814 *****
1815 *****
1816 *****
1817 *****
1818 *****
1819 *****
1820 *****
1821 *****
1822 *****
1823 *****
1824 *****
1825 *****
1826 *****
1827 *****
1828 *****
1829 *****
1830 *****
1831 *****
1832 *****
1833 *****
1834 *****
1835 *****
1836 *****
1837 *****
1838 *****
1839 *****
1840 *****
1841 *****
1842 *****
1843 *****
1844 *****
1845 *****
1846 *****
1847 *****
1848 *****
1849 *****
1850 *****
1851 *****
1852 *****
1853 *****
1854 *****
1855 *****
1856 *****
1857 *****
1858 *****
1859 *****
1860 *****
1861 *****
1862 *****
1863 *****
1864 *****
1865 *****
1866 *****
1867 *****
1868 *****
1869 *****
1870 *****
1871 *****
1872 *****
1873 *****
1874 *****
1875 *****
1876 *****
1877 *****
1878 *****
1879 *****
1880 *****
1881 *****
1882 *****
1883 *****
1884 *****
1885 *****
1886 *****
1887 *****
1888 *****
1889 *****
1890 *****
1891 *****
1892 *****
1893 *****
1894 *****
1895 *****
1896 *****
1897 *****
1898 *****
1899 *****
1900 *****

```



```

1 *****
2 *****
3 *****
4 *****
5 *****
6 *****
7 *****
8 *****
9 *****
10 *****
11 *****
12 *****
13 *****
14 *****
15 *****
16 *****
17 *****
18 *****
19 *****
20 *****
21 *****
22 *****
23 *****
24 *****
25 *****
26 *****
27 *****
28 *****
29 *****
30 *****
31 *****
32 *****
33 *****
34 *****
35 *****
36 *****
37 *****
38 *****
39 *****
40 *****
41 *****
42 *****
43 *****
44 *****
45 *****
46 *****
47 *****
48 *****
49 *****
50 *****
51 *****
52 *****
53 *****
54 *****
55 *****
56 *****
57 *****
58 *****
59 *****
60 *****
61 *****
62 *****
63 *****
64 *****
65 *****
66 *****
67 *****
68 *****
69 *****
70 *****
71 *****
72 *****
73 *****
74 *****
75 *****
76 *****
77 *****
78 *****
79 *****
80 *****
81 *****
82 *****
83 *****
84 *****
85 *****
86 *****
87 *****
88 *****
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****

```

S-S-MARIN

Peut-on avoir le mal de mer quand, à la tête d'un superbe navire de guerre, on chasse les sous-marins ennemis dans le Pacifique?

Déplacez votre navire avec les touches du clavier et lancez vos torpilles avec Z et X. La partie dure 2 minutes et vous gagnez un bonus de 30 secondes pour 30 sous-marins coulés.

Didier CAPEVILLE

```

88 00H SUBMARB
89 *****
90 *****
91 *****
92 *****
93 *****
94 *****
95 *****
96 *****
97 *****
98 *****
99 *****
100 *****
101 *****
102 *****
103 *****
104 *****
105 *****
106 *****
107 *****
108 *****
109 *****
110 *****
111 *****
112 *****
113 *****
114 *****
115 *****
116 *****
117 *****
118 *****
119 *****
120 *****
121 *****
122 *****
123 *****
124 *****
125 *****
126 *****
127 *****
128 *****
129 *****
130 *****
131 *****
132 *****
133 *****
134 *****
135 *****
136 *****
137 *****
138 *****
139 *****
140 *****
141 *****
142 *****
143 *****
144 *****
145 *****
146 *****
147 *****
148 *****
149 *****
150 *****
151 *****
152 *****
153 *****
154 *****
155 *****
156 *****
157 *****
158 *****
159 *****
160 *****
161 *****
162 *****
163 *****
164 *****
165 *****
166 *****
167 *****
168 *****
169 *****
170 *****
171 *****
172 *****
173 *****
174 *****
175 *****
176 *****
177 *****
178 *****
179 *****
180 *****
181 *****
182 *****
183 *****
184 *****
185 *****
186 *****
187 *****
188 *****
189 *****
190 *****
191 *****
192 *****
193 *****
194 *****
195 *****
196 *****
197 *****
198 *****
199 *****
200 *****

```

COMMODORE 64

```

688 00H
689 *****
690 *****
691 *****
692 *****
693 *****
694 *****
695 *****
696 *****
697 *****
698 *****
699 *****
700 *****
701 *****
702 *****
703 *****
704 *****
705 *****
706 *****
707 *****
708 *****
709 *****
710 *****
711 *****
712 *****
713 *****
714 *****
715 *****
716 *****
717 *****
718 *****
719 *****
720 *****
721 *****
722 *****
723 *****
724 *****
725 *****
726 *****
727 *****
728 *****
729 *****
730 *****
731 *****
732 *****
733 *****
734 *****
735 *****
736 *****
737 *****
738 *****
739 *****
740 *****
741 *****
742 *****
743 *****
744 *****
745 *****
746 *****
747 *****
748 *****
749 *****
750 *****
751 *****
752 *****
753 *****
754 *****
755 *****
756 *****
757 *****
758 *****
759 *****
760 *****
761 *****
762 *****
763 *****
764 *****
765 *****
766 *****
767 *****
768 *****
769 *****
770 *****
771 *****
772 *****
773 *****
774 *****
775 *****
776 *****
777 *****
778 *****
779 *****
780 *****
781 *****
782 *****
783 *****
784 *****
785 *****
786 *****
787 *****
788 *****
789 *****
790 *****
791 *****
792 *****
793 *****
794 *****
795 *****
796 *****
797 *****
798 *****
799 *****
800 *****
801 *****
802 *****
803 *****
804 *****
805 *****
806 *****
807 *****
808 *****
809 *****
810 *****
811 *****
812 *****
813 *****
814 *****
815 *****
816 *****
817 *****
818 *****
819 *****
820 *****
821 *****
822 *****
823 *****
824 *****
825 *****
826 *****
827 *****
828 *****
829 *****
830 *****
831 *****
832 *****
833 *****
834 *****
835 *****
836 *****
837 *****
838 *****
839 *****
840 *****
841 *****
842 *****
843 *****
844 *****
845 *****
846 *****
847 *****
848 *****
849 *****
850 *****
851 *****
852 *****
853 *****
854 *****
855 *****
856 *****
857 *****
858 *****
859 *****
860 *****
861 *****
862 *****
863 *****
864 *****
865 *****
866 *****
867 *****
868 *****
869 *****
870 *****
871 *****
872 *****
873 *****
874 *****
875 *****
876 *****
877 *****
878 *****
879 *****
880 *****
881 *****
882 *****
883 *****
884 *****
885 *****
886 *****
887 *****
888 *****
889 *****
890 *****
891 *****
892 *****
893 *****
894 *****
895 *****
896 *****
897 *****
898 *****
899 *****
900 *****

```

COMMODORE 64

```

888 00H
889 *****
890 *****
891 *****
892 *****
893 *****
894 *****
895 *****
896 *****
897 *****
898 *****
899 *****
900 *****
901 *****
902 *****
903 *****
904 *****
905 *****
906 *****
907 *****
908 *****
909 *****
910 *****
911 *****
912 *****
913 *****
914 *****
915 *****
916 *****
917 *****
918 *****
919 *****
920 *****
921 *****
922 *****
923 *****
924 *****
925 *****
926 *****
927 *****
928 *****
929 *****
930 *****
931 *****
932 *****
933 *****
934 *****
935 *****
936 *****
937 *****
938 *****
939 *****
940 *****
941 *****
942 *****
943 *****
944 *****
945 *****
946 *****
947 *****
948 *****
949 *****
950 *****
951 *****
952 *****
953 *****
954 *****
955 *****
956 *****
957 *****
958 *****
959 *****
960 *****
961 *****
962 *****
963 *****
964 *****
965 *****
966 *****
967 *****
968 *****
969 *****
970 *****
971 *****
972 *****
973 *****
974 *****
975 *****
976 *****
977 *****
978 *****
979 *****
980 *****
981 *****
982 *****
983 *****
984 *****
985 *****
986 *****
987 *****
988 *****
989 *****
990 *****
991 *****
992 *****
993 *****
994 *****
995 *****
996 *****
997 *****
998 *****
999 *****
1000 *****

```



MÉTÉORE

En l'an 425 de la Nouvelle Ère, après le Grand Chambrardement, le Vieil empire galactique a éclaté en deux empires rivaux qui veulent étendre leur suprématie sur tout l'Univers: les Kilmiens (gouvernés par le roi KILNUS IV) et les Fluxons (issus de la grande dynastie Fluxus d'Andromède). L'Univers entier est embrasé par une guerre interminable qui oppose les deux royaumes. Les forces en présence sont identiques et aucun d'eux ne peut l'emporter.

Le Vieux Empire Polulaire a péri en 432 N.E. que celui qui se rendrait maître de Sol, le berceau originel de l'humanité, ne tarderait pas à dominer l'Univers et à refonder un nouvel empire galactique encore plus puissant que le précédent.

Nous sommes en 437 N.E. Toutes les forces sont présentes autour du système solaire. Les lasers illuminent le vide obscur, les boucliers thermiques sont chauffés à blanc.

Depuis deux mois (temps sidéral de Végà), les vaisseaux se sont concentrés autour de Saturne, pièce stratégique avant l'invasion de l'antique terre. Les anneaux des astéroïdes se trouvent idéal pour cette querelle intersolaire.

Vous allez participer à cette grande conquête, et votre action fera peut-être pencher les forces en présence en faveur de votre camp.

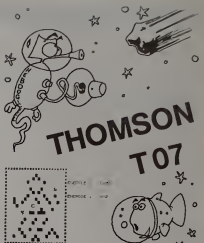
Le jeu se joue à deux, chacun représentant un camp et possédant un vaisseau. Tant que vous possédez de l'énergie, vous boucliers thermiques vous protégerez des tirs laser de l'adversaire. Des boucliers d'énergie dérivent entre les astéroïdes. Vous pouvez augmenter votre énergie en vous emparant de ces boucliers. Attention, tout tir dépense de l'énergie. Soyez donc attentif à ne pas trop presser le bouton de votre vaisseau.

Le jeu a disparu et il devient de plus en plus difficile de se cacher parmi les blocs de pierre.

Le programme est écrit en basic, plus huit sous-programmes en assembleur pour les tirs laser, chacun représentant une direction. Ces sous-programmes sont appelés par la fonction EXEC après la mise par POKE en 42 000 et 42 001 de l'adresse du départ du tir. Les sous-programmes mettent en 42 000 et 42 001 l'adresse de l'objet touché (astéroïde, adversaire ou bouclier d'énergie).

Ces sous-programmes servent aussi à l'explosion d'une des deux fusées en fin de partie ou d'une boucle d'énergie si vous tirez dessus. Pour cela, on modifie par POKE en 40 237 le boucle de temporisation des tirs et on fait exécuter tous les sous-programmes les uns après les autres.

René NICOUAD



```

1000 NEXT C
1010 PRINT "MÉTÉORE ÉCLAIRÉ D'ÉNERGIE"
2000 GOTO 1000
3000 REM
4000 REM
5000 REM
6000 REM
7000 REM
8000 REM
9000 REM
10000 REM
11000 REM
12000 REM
13000 REM
14000 REM
15000 REM
16000 REM
17000 REM
18000 REM
19000 REM
20000 REM
21000 REM
22000 REM
23000 REM
24000 REM
25000 REM
26000 REM
27000 REM
28000 REM
29000 REM
30000 REM
31000 REM
32000 REM
33000 REM
34000 REM
35000 REM
36000 REM
37000 REM
38000 REM
39000 REM
40000 REM
41000 REM
42000 REM
43000 REM
44000 REM
45000 REM
46000 REM
47000 REM
48000 REM
49000 REM
50000 REM
51000 REM
52000 REM
53000 REM
54000 REM
55000 REM
56000 REM
57000 REM
58000 REM
59000 REM
60000 REM
61000 REM
62000 REM
63000 REM
64000 REM
65000 REM
66000 REM
67000 REM
68000 REM
69000 REM
70000 REM
71000 REM
72000 REM
73000 REM
74000 REM
75000 REM
76000 REM
77000 REM
78000 REM
79000 REM
80000 REM
81000 REM
82000 REM
83000 REM
84000 REM
85000 REM
86000 REM
87000 REM
88000 REM
89000 REM
90000 REM
91000 REM
92000 REM
93000 REM
94000 REM
95000 REM
96000 REM
97000 REM
98000 REM
99000 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

MÉTÉORES

Un jeu d'algorithmes amélioré, plus amusant que Nim, plus complexe que Marienbad.



```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

```

1000 REM
1010 REM
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 REM
1060 REM
1070 REM
1080 REM
1090 REM
1100 REM
1110 REM
1120 REM
1130 REM
1140 REM
1150 REM
1160 REM
1170 REM
1180 REM
1190 REM
1200 REM
1210 REM
1220 REM
1230 REM
1240 REM
1250 REM
1260 REM
1270 REM
1280 REM
1290 REM
1300 REM
1310 REM
1320 REM
1330 REM
1340 REM
1350 REM
1360 REM
1370 REM
1380 REM
1390 REM
1400 REM
1410 REM
1420 REM
1430 REM
1440 REM
1450 REM
1460 REM
1470 REM
1480 REM
1490 REM
1500 REM
1510 REM
1520 REM
1530 REM
1540 REM
1550 REM
1560 REM
1570 REM
1580 REM
1590 REM
1600 REM
1610 REM
1620 REM
1630 REM
1640 REM
1650 REM
1660 REM
1670 REM
1680 REM
1690 REM
1700 REM
1710 REM
1720 REM
1730 REM
1740 REM
1750 REM
1760 REM
1770 REM
1780 REM
1790 REM
1800 REM
1810 REM
1820 REM
1830 REM
1840 REM
1850 REM
1860 REM
1870 REM
1880 REM
1890 REM
1900 REM
1910 REM
1920 REM
1930 REM
1940 REM
1950 REM
1960 REM
1970 REM
1980 REM
1990 REM

```

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

LOGIC' CUISINE :

C'est avec trois formules originales d'assistance qu'ORD' ASSIST fait son entrée sur le marché de la micro-informatique. Cette nouvelle société propose en effet aux CONSTRUCTEURS, DISTRIBUTEURS, REVENDEURS et UTILISATEURS trois services pour retrouver dans le dédale des logiciels et de leurs applications particulières :

- Une ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE basée sur la signature d'un contrat CAT (Convention d'Assistance Téléphonique) où le client pourra par simple appel téléphonique obtenir la réponse aux problèmes d'utilisation de son logiciel.

- Un GUIDÉ ET SELF SERVICE pour les grands sociétés où une permanence de ORD' ASSIST est dans les locaux mêmes de la société ou dans les locaux d'un distributeur, ou encore chez ORD' ASSIST sur des matériels mis à disposition (APPLE, IBM PC, TQ7 THOMSON...).

- Des FICHES CUISINE établies à partir des documentations de logiciels standards : Multiplan, Visicalc, Database 2, etc., où l'utilisateur pourra trouver la solution à son problème particulier sans avoir à consulter la volumineuse documentation des modes d'emploi.

De quoi simplifier considérablement la vie de pas mal d'informaticiens amateurs ou professionnels.
ORD' ASSIST - 5 bis, rue Martel - 75010 PARIS.

COMMODORE 64 :

PROGRAM PACK 64, ce package comporte plusieurs programmes utiles pour l'aide à la programmation en BASIC et en ASSEMBLEUR. GESTION DU DISQUE, LANGAGE MACHINE, GRAPHISME (éditeur de caractères et de sprites), SONS (création et stockage de musiques et de sons), EMULATEUR PET (pour charger et exécuter les anciens programmes en BASIC 2.0) et EDITEUR D'ECRAN.

AUTOFORMATION AU BASIC, constitué d'un manuel et de deux cassettes, ce cours est divisé en quinze leçons contenant théorie, pratique et programme d'application.

DIARY 64, agenda électronique, pour mémoriser des informations dans de petits fichiers créés sur cassettes ou disquettes (adresses, téléphones, rendez-vous, anniversaires, etc.).

VIC-RELAY, pour transformer votre Commodore 64 robot ! Contrôle des sonneries d'alarme, portes, serrures, chauffage, lampes, et toutes sortes d'instruments électriques. Avec 6 sorties relais et 2 entrées de type optocoupleur.

UNE SÉRIE DE JEUX : JUPITER LANDER, atterrissage d'un vaisseau spatial. KICKMAN, un cycliste sur un monocycle doit attraper des ballons, des fantômes et des gloutons. SEAWOLF, bataille navale. RADAR RATRAGE, des rats, des souris, un chat et des fro-

pes, le tout perdu dans un labyrinthe. CLOWNS, deux clowns attrapés des ballons en sautant sur une bécane. SPEED et BINGO MATH, deux jeux éducatifs de calcul.

Plus sérieux, des programmes de calcul électroniques CALCRESULT 64, 32 feuilles de calcul sur cartouche + disquette, CALCRESUIT Easy, feuille de calcul sur cartouche. EASY SCRIPT 64, traitement de texte sur disquette.

TITI ET TOTO SONT DANS UN BATEAU!

Ti (Texas instruments) et To (Thomson TO 7) sont dans un bateau. Ti tombe à l'eau; qu'est-ce qui reste ? Heureusement, il reste un Ti 99 à 1190 francs avec des logiciels entre 66 (contre 98 avant la baisse) et 500 francs (au lieu de 950 francs avant la baisse). Que ceux qui ne se précipitent pas pour acheter le basic étendu Texas, ou la mini-mémoire (500 francs au lieu de 950 francs), nous écrive. Ils ont gagné le droit de ne plus être Hebehogies.

Et puis, il reste aussi un TO (7) à 2930 francs au lieu de 3250 francs. Ceux qui n'ont pas encore d'ordinateur peuvent acheter un Thomson, ça commence à devenir intéressant d'acheter français.

LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX!

JEUX et PROGRAMMES
pour
l'ordinateur familial
TEXAS INSTRUMENT

programmes en TI basic pour TI 99 4/A

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaire. Des Jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons: Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.), Jeux de réflexion: Dames, Pendu, Avari, Tour de Hanoi, Archillecte, etc.), Jeux de société (42), Golfe, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.).

Des programmes performants: Calcul (Factures, Paye, Byrhythmes, etc.), Assistance (Tiers, impôts, Suivi de compte en Banque, etc.). Et aussi des logiciels pour augmenter la puissance du langage TI-Basic: AND et OR, Arrondi, Alognement, HCHAR multiples, etc. 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux: Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachistoscope, Kim, Paires, etc... De la musique à inclure dans vos programmes: Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs: Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc. 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

en vente dans les **fnac** et chez les revendeurs **TEXAS INSTRUMENTS**.

JEUX et PROGRAMMES
pour l'ordinateur familial
TEXAS INSTRUMENTS
Tome 2

Programmes en TI-BASIC pour TI 99 4/A

INITIATION AU
LANGAGE ASSEMBLEUR du
TEXAS INSTRUMENTS
TI 99 4/A

La toma 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utiles, comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Pokar, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutrins, fuser des caractères, dessiner point par point, faire déplier des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom! 100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un TI 99/4/A et un module "Mini-mémoire"? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur. Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme). Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes commentés vous apprend progressivement, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes. Par Denise AMROUCHE et Roger DIDI, 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

JEUX et PROGRAMMES
pour l'ordinateur familial
TEXAS INSTRUMENTS
Tome 3

Programmes en BASIC ET EXTENDED BASIC pour TI 99 4/A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHFT ÉDITIONS, 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS

Nom/Prénom: _____
 Adresse: _____
 Code Postal: _____
 Ville: _____

TOME 1 155 F TOME 3 155 F
 TOME 2 155 F ASSEMBLEUR 195 F
 CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 20 F
 CONTRE REMBOURSEMENT ÉTRANGER + 30 F

DATE: _____ SIGNATURE: _____
 RÉGLEMENT JOINT: _____ 100F
 chèque ccp

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres! Et avec des prix dignes des programmes que vous aimez nous envoyer!

De plus, ce sont les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle. Pas de Jury, pas de décision arbitraire. HEBDOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal. Bonne chance!

Règlement

ART 1. HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART 2. Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'auteur d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpe dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue facile de candidature.

ART 3. La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de longuement les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4. Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5. Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART 6. Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART 7. Le présent règlement a été déposé chez Maître Jauréguibert, rue des Inflexions 75007 Paris.
ART 8. HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en cas de lassitude des lecteurs un mois avant.

HEBDGICIEL, 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS

Se sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pour de favoriser pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés. Nous reviendrons plus en détail à la fin de mois sur le système de dépouillement du vote.

BON DE PARTICIPATION

Nom, Prénom
Age
Adresse
n° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées seront de 1000 francs par page (un programme non occupant pas une page entière sera rémunéré au pro et à de la surface occupée).
Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Détaillé du Matériel utilisé, d'une Notice d'Utilisation du Programme, et d'un emballage hermétique permettant la réexpédition du matériel non publié.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS DU BULLETIN FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

• Indiquez sur le support magnétique lui-même votre nom, l'adresse du programme et le matériel auquel il est destiné. Rien n'est plus difficile que d'essayer de charger un programme d'Apple sur PC 1500.

• Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

rons ainsi repérer facilement les logiciels. Une fois sortis de l'impression.

• Dupliquez plusieurs fois sur la même cassette et à des niveaux d'encodage différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à le charger si les magnétophone ne sont pas tous à fait compatibles.

• Envoyez un seul programme par support magnétique et un seul médium de programme.

• Joignez, si possible, un listing du programme et un organigramme.

• Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

DUREZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS. METTRE UNE MACHINE A ECRIVE BROUWER SPZL 2 KO DE MEMOIRE, INTERP. CEE RS. 232. C.

LA REGIE A CALCUL RECOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE UN OUVRAGE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (EDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFF, SYBEX).

TEXAS INSTRUMENTS OFFRE EN PRIX MOINS LA CHOIIR DANS SA GAMME DES LOGICIELS TI TEXAS AU MEILLEUR LOGICIEL TEXAS DU MOIS.

APPLE II	FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES	INPUT FORMATE	APPLE II PARLE FRANÇAIS	CODIFICATION DE FORMES
CASIO FX 702-P	COCKTAIL	LOTO	ELECTRONS	BIORYTHMES
COMMODORE 64	CAO SPRITE	BELOTE	ZORG	
COMMODORE VIC-20	CONJUGAISONS	GOLF	FLECHEGO	EPONGE
HP 41	POKER	ALUNISSAGE	DES	FACTORISATION
HP 75	FORMULE 1	DELREM	COMPOSITION MUSICALE	EXTENSION BASIC
MP-FII	CHIFFRES ET MOTS	MASTERMIND	MICRO-SYNTHESEUR	LABYRINTHE VIVANT
ORIC 1	ANNUAIRE ELECTRONIQUE	PUITS, FEUILLES, CISEAUX	MEMORIC	LABYRINTHE
PC 1213	MASTERMIND	BASIC MEMORY	CALENDRIER	NIM
PC 1251	OTHELLO	EDITEXT	TOUR DE HANOI	ACHAT DE VOITURES
PC 1500	PUISSANCE 4	PASSWORD	PRISONNIER	FRACTIONS
MZ 80	SUPER HEROS	MUR DE BRIQUES	PENDU	MORSE
ZX 81	GOLF	TANK	MEME SE NOIE	CARBOX
SPECTRUM	MASTERMIND	CINEMA	SAFARI	TOUR DE HANOI
TRS 80	FOOTBALL	CHARGEUR 1000 BANDS	BATAILLE NAVALE	DEMONS ET SORCIERS
TI 99/4A (basic simple)	PUISSANCE 4	ALIEN	LARGAGE	FRANCE
TI 99/4A (basic étendu)	421	MAGIQUES	GRANDE BOUFFE	TIRS CROISES
TO7	FRANCE	SURFACE	PEINTURE	AWARI

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous!

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez votre nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy 75008 PARIS, avant le jeudi 17 novembre à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousin et la totalité de leur amis et relations pour leur programme. Normal! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile!

Directeur de la Publication - Redacteur en Chef : Gerard CECALDI. Imprimerie DULAC et JARDIN S.A. 1, rue Lurieu, ZI N°1 27000 EVREUX. Editeur : SHIFT EDITIONS, 27, rue du Général Foy 75008 PARIS. Publiés au Journal Distribution MNPP. Composition paritaire en cours N° R.C. 65 B 6621

DIX BULLETINS DE VOTE TIRS AU SORT GAGNERONT UNE CALCULATRICE SOLAIRE CASIO.

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 17 NOVEMBRE, MINUIT.

ITE GINT BASIC SIMPLE 99/4A

Le jeu du solitaire est déjà loin d'être facile à solutionner. Quand en plus il est décent, réserve des soirées complètes pour essayer de voir le bout.

J.-P. GRANGER

```

300 CALL CLEAR
310 CALL SCREEN(1)
320 CALL GOTO(1,1)
330 CALL GOTO(9,2)
340 CALL GOTO(10,1)
350 CALL GOTO(11,2)
360 CALL GOTO(12,1)
370 FOR I=1 TO 10
380 CALL GOTO(1,1)
390 CALL GOTO(1,1)
400 CALL GOTO(1,1)
410 CALL GOTO(1,1)
420 CALL GOTO(1,1)
430 CALL GOTO(1,1)
440 CALL GOTO(1,1)
450 CALL GOTO(1,1)
460 CALL GOTO(1,1)
470 CALL GOTO(1,1)
480 CALL GOTO(1,1)
490 CALL GOTO(1,1)
500 CALL GOTO(1,1)
510 CALL GOTO(1,1)
520 CALL GOTO(1,1)
530 CALL GOTO(1,1)
540 CALL GOTO(1,1)
550 CALL GOTO(1,1)
560 CALL GOTO(1,1)
570 CALL GOTO(1,1)
580 CALL GOTO(1,1)
590 CALL GOTO(1,1)
600 CALL GOTO(1,1)
610 CALL GOTO(1,1)
620 CALL GOTO(1,1)
630 CALL GOTO(1,1)
640 CALL GOTO(1,1)
650 CALL GOTO(1,1)
660 CALL GOTO(1,1)
670 CALL GOTO(1,1)
680 CALL GOTO(1,1)
690 CALL GOTO(1,1)
700 CALL GOTO(1,1)
710 CALL GOTO(1,1)
720 CALL GOTO(1,1)
730 CALL GOTO(1,1)
740 CALL GOTO(1,1)
750 CALL GOTO(1,1)
760 CALL GOTO(1,1)
770 CALL GOTO(1,1)
780 CALL GOTO(1,1)
790 CALL GOTO(1,1)
800 CALL GOTO(1,1)
810 CALL GOTO(1,1)
820 CALL GOTO(1,1)
830 CALL GOTO(1,1)
840 CALL GOTO(1,1)
850 CALL GOTO(1,1)
860 CALL GOTO(1,1)
870 CALL GOTO(1,1)
880 CALL GOTO(1,1)
890 CALL GOTO(1,1)
900 CALL GOTO(1,1)
910 CALL GOTO(1,1)
920 CALL GOTO(1,1)
930 CALL GOTO(1,1)
940 CALL GOTO(1,1)
950 CALL GOTO(1,1)
960 CALL GOTO(1,1)
970 CALL GOTO(1,1)
980 CALL GOTO(1,1)
990 CALL GOTO(1,1)

```

```

3650 FOR I=0 TO 1990
3655 IF I=1990 THEN 1990
3660 IF I=1990 THEN 1990
3665 IF I=1990 THEN 1990
3670 IF I=1990 THEN 1990
3675 IF I=1990 THEN 1990
3680 IF I=1990 THEN 1990
3685 IF I=1990 THEN 1990
3690 IF I=1990 THEN 1990
3695 IF I=1990 THEN 1990
3700 IF I=1990 THEN 1990
3705 IF I=1990 THEN 1990
3710 IF I=1990 THEN 1990
3715 IF I=1990 THEN 1990
3720 IF I=1990 THEN 1990
3725 IF I=1990 THEN 1990
3730 IF I=1990 THEN 1990
3735 IF I=1990 THEN 1990
3740 IF I=1990 THEN 1990
3745 IF I=1990 THEN 1990
3750 IF I=1990 THEN 1990
3755 IF I=1990 THEN 1990
3760 IF I=1990 THEN 1990
3765 IF I=1990 THEN 1990
3770 IF I=1990 THEN 1990
3775 IF I=1990 THEN 1990
3780 IF I=1990 THEN 1990
3785 IF I=1990 THEN 1990
3790 IF I=1990 THEN 1990
3795 IF I=1990 THEN 1990
3800 IF I=1990 THEN 1990
3805 IF I=1990 THEN 1990
3810 IF I=1990 THEN 1990
3815 IF I=1990 THEN 1990
3820 IF I=1990 THEN 1990
3825 IF I=1990 THEN 1990
3830 IF I=1990 THEN 1990
3835 IF I=1990 THEN 1990
3840 IF I=1990 THEN 1990
3845 IF I=1990 THEN 1990
3850 IF I=1990 THEN 1990
3855 IF I=1990 THEN 1990
3860 IF I=1990 THEN 1990
3865 IF I=1990 THEN 1990
3870 IF I=1990 THEN 1990
3875 IF I=1990 THEN 1990
3880 IF I=1990 THEN 1990
3885 IF I=1990 THEN 1990
3890 IF I=1990 THEN 1990
3895 IF I=1990 THEN 1990
3900 IF I=1990 THEN 1990
3905 IF I=1990 THEN 1990
3910 IF I=1990 THEN 1990
3915 IF I=1990 THEN 1990
3920 IF I=1990 THEN 1990
3925 IF I=1990 THEN 1990
3930 IF I=1990 THEN 1990
3935 IF I=1990 THEN 1990
3940 IF I=1990 THEN 1990
3945 IF I=1990 THEN 1990
3950 IF I=1990 THEN 1990
3955 IF I=1990 THEN 1990
3960 IF I=1990 THEN 1990
3965 IF I=1990 THEN 1990
3970 IF I=1990 THEN 1990
3975 IF I=1990 THEN 1990
3980 IF I=1990 THEN 1990
3985 IF I=1990 THEN 1990
3990 IF I=1990 THEN 1990

```

```

2350 GOTO 2100
2360 CALL GOTO(1,2)
2370 CALL GOTO(1,2)
2380 GOTO 2100
2390 GOTO 2100
2400 GOTO 2100
2410 GOTO 2100
2420 GOTO 2100
2430 GOTO 2100
2440 GOTO 2100
2450 GOTO 2100
2460 GOTO 2100
2470 GOTO 2100
2480 GOTO 2100
2490 GOTO 2100
2500 GOTO 2100
2510 GOTO 2100
2520 GOTO 2100
2530 GOTO 2100
2540 GOTO 2100
2550 GOTO 2100
2560 GOTO 2100
2570 GOTO 2100
2580 GOTO 2100
2590 GOTO 2100
2600 GOTO 2100
2610 GOTO 2100
2620 GOTO 2100
2630 GOTO 2100
2640 GOTO 2100
2650 GOTO 2100
2660 GOTO 2100
2670 GOTO 2100
2680 GOTO 2100
2690 GOTO 2100
2700 GOTO 2100
2710 GOTO 2100
2720 GOTO 2100
2730 GOTO 2100
2740 GOTO 2100
2750 GOTO 2100
2760 GOTO 2100
2770 GOTO 2100
2780 GOTO 2100
2790 GOTO 2100
2800 GOTO 2100
2810 GOTO 2100
2820 GOTO 2100
2830 GOTO 2100
2840 GOTO 2100
2850 GOTO 2100
2860 GOTO 2100
2870 GOTO 2100
2880 GOTO 2100
2890 GOTO 2100
2900 GOTO 2100
2910 GOTO 2100
2920 GOTO 2100
2930 GOTO 2100
2940 GOTO 2100
2950 GOTO 2100
2960 GOTO 2100
2970 GOTO 2100
2980 GOTO 2100
2990 GOTO 2100

```



L'intérêt du programme est qu'il permet de jouer au jeu du mot le plus long contre l'ordinateur et que ce dernier s'adapte sur et à mesure que le jeu avance. Plus vous jouerez, et plus il connaîtra de nouveaux mots.

Au départ il faut, bien sûr, lire et apprendre quelques-uns, disons 200 à 300, selon votre courage, qui seront certainement introduits avant la première partie. Avec une mémoire 16 K, le ZX pourra en apprendre jusqu'à 500. Les mots feront, au maximum, 8 lettres.

Dans un premier temps, vous allez taper les lignes du début du listing, avant la ligne 100.

En ligne 1, vous écrivez RECV suivi de 64 espaces ou caractères. Cette ligne recevra, par la suite, une routine en langage machine. Voici la ligne 1 avant transformation :

```

100 RECV " "

```

Après avoir écrit les premières lignes, faites RUN. La machine vous demande la zone de mémoire à remplir. Vous pouvez par exemple répondre 1 (new-line) puis 200 (new-line).

La machine va écrire un nombre et attend que vous entriez un mot (jusqu'à 8 lettres) suivi de new-line, puis

passera au suivant. Après le dernier mot, un STOP est effectué. Faites alors GOTO B4 (et new-line) et introduisez une par une chaque lettre de la liste (saut de nouvelle ligne).

Sauvegardez maintenant ce travail (SAVE "MOT"), sur K7. A partir de maintenant, il ne faudra jamais plus faire RUN. Entrez, à la suite des premières lignes, tout le programme et faites GOTO 6000.

Faites alors GOTO 6000 après introduction de la dernière ligne. La machine vous proposera de lire sa mémoire. Répondez N ou NON, pour cette fois. Elle vous indiquera la marche à suivre pour sauvegarder le programme. A partir de maintenant, le programme se lancera automatiquement à chaque partie.

A chaque fois que vous jouerez, la machine, si elle a appris des nouveaux mots, vous proposera de sauvegarder son nouveau dictionnaire, ce que vous ferez en suivant ses directives.

Le temps de réflexion est de 45 secondes. Passé ce temps, vous avez 10 secondes pour annoncer votre nombre de lettres (0 à 8), faute de quoi, vous serez traité de tricheur. N'appuyez pas trop brièvement sur la touche numérique correspondante car le jeu BASIC de saisie est lent. Le new-line est inutile. La machine contrôlera que le mot que vous proposez est fait avec les lettres tirées au sort. Elle ne peut, bien sûr, pas contrôler l'existence réelle de ce mot ou les fautes

ERRATA

ZX 81

Même ne pas. Si l'on n'a pas la carte GX SOUND, enlever les lignes avec les variables XX, YY et par exemple, 11 822, 61, 171, enlever 1640 et 1650

TANK

Si l'on n'a pas la carte GX SOUND, enlever les lignes avec les variables XX, YY

- Problème des coordonnées en mouvement vidéo : modifier SHIF* sur le caractère par exemple en :0005. Sans SHIF* et 8 puis SHIF* on

- 8000 correspond à : inversion vidéo

- Toutes les majuscules sont en inversion vidéo, par exemple à : genre 200 à 271 : il faut des chiffres de 1 à 10

- Ligne 250 à 10 est équivalent à 10

- Ligne 271 à 80 = A=OCC10=7

orthographe. Soyez honnête et bonne cliente !

Denis BONOMO

6 K

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

EXTENSION GRAPHIQUE

Possesseur de la carte graphique haute résolution du MZ80, ne perdez plus votre temps. Voici un programme qui simplifie tous les calculs fastidieux et supports l'aspect rébarbatif de la fonction PATTERN. Il va vous permettre de créer tous les graphismes que vous pouvez souhaiter, aussi bien un nouveau jeu de caractères que la carte du monde, en passant par les bandes dessinées. Il vous suffit de dessiner dans une grille grand format, tout simplement en "aluminium" des cases de cette grille avec le pavé numérique, le programme vous retournera le motif réalisé en taille normale sur l'écran graphique.

Une fois créé, le motif peut être modifié à volonté, mémorisé, listé sur imprimante ou enregistré sur disque.

Si le dessin à créer dépasse la taille des grilles proposées, il suffit de le décomposer, le programme permettant d'assembler plusieurs dessins.

Vous pouvez également saisir un motif en valeurs numériques, récupérer ainsi vos graphismes déjà existants.

Bon graphisme!

Configuration nécessaire: MZ80B, 64 K, 1 page graphique, disquette, imprimante et disk Basic SB-6510.

Brigitte LE BARR

```

1  REM *****
2  REM *** PROGRAMME GESTION GRAPHIQUE ***
3  REM ***
4  REM *****
5  REM *****
6  REM *****
7  REM *****
8  REM *****
9  REM *****
10 REM *****
11 REM *****
12 REM *****
13 REM *****
14 REM *****
15 REM *****
16 REM *****
17 REM *****
18 REM *****
19 REM *****
20 REM *****
21 REM *****
22 REM *****
23 REM *****
24 REM *****
25 REM *****
26 REM *****
27 REM *****
28 REM *****
29 REM *****
30 REM *****
31 REM *****
32 REM *****
33 REM *****
34 REM *****
35 REM *****
36 REM *****
37 REM *****
38 REM *****
39 REM *****
40 REM *****
41 REM *****
42 REM *****
43 REM *****
44 REM *****
45 REM *****
46 REM *****
47 REM *****
48 REM *****
49 REM *****
50 REM *****
51 REM *****
52 REM *****
53 REM *****
54 REM *****
55 REM *****
56 REM *****
57 REM *****
58 REM *****
59 REM *****
60 REM *****
61 REM *****
62 REM *****
63 REM *****
64 REM *****
65 REM *****
66 REM *****
67 REM *****
68 REM *****
69 REM *****
70 REM *****
71 REM *****
72 REM *****
73 REM *****
74 REM *****
75 REM *****
76 REM *****
77 REM *****
78 REM *****
79 REM *****
80 REM *****
81 REM *****
82 REM *****
83 REM *****
84 REM *****
85 REM *****
86 REM *****
87 REM *****
88 REM *****
89 REM *****
90 REM *****
91 REM *****
92 REM *****
93 REM *****
94 REM *****
95 REM *****
96 REM *****
97 REM *****
98 REM *****
99 REM *****
100 REM *****

```

```

1400 CURSOR 0,12:INPUT "Premier Motif: " M1
1410 IF M1="" THEN GOTO 2000
1420 IF M1(1)=M1(2) THEN M1=REPEAT M1,2
1430 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1440 IF M1="" THEN GOTO 2000
1450 IF M1(1)=M1(2) THEN M1=REPEAT M1,2
1460 IF M1(1)=M1(2) THEN M1=REPEAT M1,2
1470 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1480 IF M1="" THEN GOTO 2000
1490 IF M1(1)=M1(2) THEN M1=REPEAT M1,2
1500 IF M1(1)=M1(2) THEN M1=REPEAT M1,2
1510 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1520 IF M1="" THEN GOTO 2000
1530 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1540 IF M1="" THEN GOTO 2000
1550 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1560 IF M1="" THEN GOTO 2000
1570 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1580 IF M1="" THEN GOTO 2000
1590 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1600 IF M1="" THEN GOTO 2000
1610 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1620 IF M1="" THEN GOTO 2000
1630 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1640 IF M1="" THEN GOTO 2000
1650 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1660 IF M1="" THEN GOTO 2000
1670 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1680 IF M1="" THEN GOTO 2000
1690 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1700 IF M1="" THEN GOTO 2000
1710 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1720 IF M1="" THEN GOTO 2000
1730 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1740 IF M1="" THEN GOTO 2000
1750 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1760 IF M1="" THEN GOTO 2000
1770 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1780 IF M1="" THEN GOTO 2000
1790 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1800 IF M1="" THEN GOTO 2000
1810 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1820 IF M1="" THEN GOTO 2000
1830 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1840 IF M1="" THEN GOTO 2000
1850 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1860 IF M1="" THEN GOTO 2000
1870 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1880 IF M1="" THEN GOTO 2000
1890 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1900 IF M1="" THEN GOTO 2000
1910 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1920 IF M1="" THEN GOTO 2000
1930 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1940 IF M1="" THEN GOTO 2000
1950 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1960 IF M1="" THEN GOTO 2000
1970 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
1980 IF M1="" THEN GOTO 2000
1990 CURSOR 10,0:PRINT "Premier Motif: " M1
2000 IF M1="" THEN GOTO 2000

```

MZ 80

3642 INPUT "Premier Motif: " M1
3652 INPUT "Premier Motif: " M1
3662 INPUT "Premier Motif: " M1
3672 INPUT "Premier Motif: " M1
3682 INPUT "Premier Motif: " M1
3692 INPUT "Premier Motif: " M1
3702 INPUT "Premier Motif: " M1
3712 INPUT "Premier Motif: " M1
3722 INPUT "Premier Motif: " M1
3732 INPUT "Premier Motif: " M1
3742 INPUT "Premier Motif: " M1
3752 INPUT "Premier Motif: " M1
3762 INPUT "Premier Motif: " M1
3772 INPUT "Premier Motif: " M1
3782 INPUT "Premier Motif: " M1
3792 INPUT "Premier Motif: " M1
3802 INPUT "Premier Motif: " M1
3812 INPUT "Premier Motif: " M1
3822 INPUT "Premier Motif: " M1
3832 INPUT "Premier Motif: " M1
3842 INPUT "Premier Motif: " M1
3852 INPUT "Premier Motif: " M1
3862 INPUT "Premier Motif: " M1
3872 INPUT "Premier Motif: " M1
3882 INPUT "Premier Motif: " M1
3892 INPUT "Premier Motif: " M1
3902 INPUT "Premier Motif: " M1
3912 INPUT "Premier Motif: " M1
3922 INPUT "Premier Motif: " M1
3932 INPUT "Premier Motif: " M1
3942 INPUT "Premier Motif: " M1
3952 INPUT "Premier Motif: " M1
3962 INPUT "Premier Motif: " M1
3972 INPUT "Premier Motif: " M1
3982 INPUT "Premier Motif: " M1
3992 INPUT "Premier Motif: " M1
4002 INPUT "Premier Motif: " M1
4012 INPUT "Premier Motif: " M1
4022 INPUT "Premier Motif: " M1
4032 INPUT "Premier Motif: " M1
4042 INPUT "Premier Motif: " M1
4052 INPUT "Premier Motif: " M1
4062 INPUT "Premier Motif: " M1
4072 INPUT "Premier Motif: " M1
4082 INPUT "Premier Motif: " M1
4092 INPUT "Premier Motif: " M1
4102 INPUT "Premier Motif: " M1
4112 INPUT "Premier Motif: " M1
4122 INPUT "Premier Motif: " M1
4132 INPUT "Premier Motif: " M1
4142 INPUT "Premier Motif: " M1
4152 INPUT "Premier Motif: " M1
4162 INPUT "Premier Motif: " M1
4172 INPUT "Premier Motif: " M1
4182 INPUT "Premier Motif: " M1
4192 INPUT "Premier Motif: " M1
4202 INPUT "Premier Motif: " M1
4212 INPUT "Premier Motif: " M1
4222 INPUT "Premier Motif: " M1
4232 INPUT "Premier Motif: " M1
4242 INPUT "Premier Motif: " M1
4252 INPUT "Premier Motif: " M1
4262 INPUT "Premier Motif: " M1
4272 INPUT "Premier Motif: " M1
4282 INPUT "Premier Motif: " M1
4292 INPUT "Premier Motif: " M1
4302 INPUT "Premier Motif: " M1
4312 INPUT "Premier Motif: " M1
4322 INPUT "Premier Motif: " M1
4332 INPUT "Premier Motif: " M1
4342 INPUT "Premier Motif: " M1
4352 INPUT "Premier Motif: " M1
4362 INPUT "Premier Motif: " M1
4372 INPUT "Premier Motif: " M1
4382 INPUT "Premier Motif: " M1
4392 INPUT "Premier Motif: " M1
4402 INPUT "Premier Motif: " M1
4412 INPUT "Premier Motif: " M1
4422 INPUT "Premier Motif: " M1
4432 INPUT "Premier Motif: " M1
4442 INPUT "Premier Motif: " M1
4452 INPUT "Premier Motif: " M1
4462 INPUT "Premier Motif: " M1
4472 INPUT "Premier Motif: " M1
4482 INPUT "Premier Motif: " M1
4492 INPUT "Premier Motif: " M1
4502 INPUT "Premier Motif: " M1
4512 INPUT "Premier Motif: " M1
4522 INPUT "Premier Motif: " M1
4532 INPUT "Premier Motif: " M1
4542 INPUT "Premier Motif: " M1
4552 INPUT "Premier Motif: " M1
4562 INPUT "Premier Motif: " M1
4572 INPUT "Premier Motif: " M1
4582 INPUT "Premier Motif: " M1
4592 INPUT "Premier Motif: " M1
4602 INPUT "Premier Motif: " M1
4612 INPUT "Premier Motif: " M1
4622 INPUT "Premier Motif: " M1
4632 INPUT "Premier Motif: " M1
4642 INPUT "Premier Motif: " M1
4652 INPUT "Premier Motif: " M1
4662 INPUT "Premier Motif: " M1
4672 INPUT "Premier Motif: " M1
4682 INPUT "Premier Motif: " M1
4692 INPUT "Premier Motif: " M1
4702 INPUT "Premier Motif: " M1
4712 INPUT "Premier Motif: " M1
4722 INPUT "Premier Motif: " M1
4732 INPUT "Premier Motif: " M1
4742 INPUT "Premier Motif: " M1
4752 INPUT "Premier Motif: " M1
4762 INPUT "Premier Motif: " M1
4772 INPUT "Premier Motif: " M1
4782 INPUT "Premier Motif: " M1
4792 INPUT "Premier Motif: " M1
4802 INPUT "Premier Motif: " M1
4812 INPUT "Premier Motif: " M1
4822 INPUT "Premier Motif: " M1
4832 INPUT "Premier Motif: " M1
4842 INPUT "Premier Motif: " M1
4852 INPUT "Premier Motif: " M1
4862 INPUT "Premier Motif: " M1
4872 INPUT "Premier Motif: " M1
4882 INPUT "Premier Motif: " M1
4892 INPUT "Premier Motif: " M1
4902 INPUT "Premier Motif: " M1
4912 INPUT "Premier Motif: " M1
4922 INPUT "Premier Motif: " M1
4932 INPUT "Premier Motif: " M1
4942 INPUT "Premier Motif: " M1
4952 INPUT "Premier Motif: " M1
4962 INPUT "Premier Motif: " M1
4972 INPUT "Premier Motif: " M1
4982 INPUT "Premier Motif: " M1
4992 INPUT "Premier Motif: " M1
5002 INPUT "Premier Motif: " M1

Suite page 14

BIORYTHME

Nos fonctions musculaires, nerveuses et intellectuelles suivent des rythmes réguliers tout au long de notre vie :

- cycle physique de 23 jours ;
- cycle émotionnel de 28 jours ;
- cycle intellectuel de 33 jours.

Pour un jour donné, nos 3 cycles peuvent être du positif au négatif en passant par 2 jours critiques :

cycle	Période de décharge		Période de récupération		Jours critiques
	du 1 ^{er} au 12 ^{er} jour	du 21 ^{er} au 23 ^{er} jour	du 1 ^{er} au 12 ^{er} jour	du 1 ^{er} au 12 ^{er} jour	
cycle physique	du 1 ^{er} au 12 ^{er} jour	du 21 ^{er} au 23 ^{er} jour	du 1 ^{er} au 12 ^{er} jour	du 1 ^{er} au 12 ^{er} jour	1 ^{er} et 12 ^{er} jours
cycle émotionnel	du 1 ^{er} au 15 ^{er} jour	du 15 ^{er} au 21 ^{er} jour	du 1 ^{er} au 15 ^{er} jour	du 15 ^{er} au 21 ^{er} jour	1 ^{er} et 15 ^{er} jours
cycle intellectuel	du 1 ^{er} au 17 ^{er} jour	du 17 ^{er} au 33 ^{er} jour	du 1 ^{er} au 17 ^{er} jour	du 17 ^{er} au 33 ^{er} jour	1 ^{er} et 17 ^{er} jours

De quel planifier vos émotions, rentabiliser vos brain stormings, et surveiller votre forme !

L. DUMONT

```

1 8E8
2 8E8
3 8E8 B I O R Y T H M E
4 8E8
5 8E8 B I O R Y T H M E
6 8E8
7 8E8
8 8E8
9 8E8
10 8E8
11 8E8
12 8E8
13 8E8
14 8E8
15 8E8
16 8E8
17 8E8
18 8E8
19 8E8
20 8E8
21 8E8
22 8E8
23 8E8
24 8E8
25 8E8
26 8E8
27 8E8
28 8E8
29 8E8
30 8E8
31 8E8
32 8E8
33 8E8
34 8E8
35 8E8
36 8E8
37 8E8
38 8E8
39 8E8
40 8E8
41 8E8
42 8E8
43 8E8
44 8E8
45 8E8
46 8E8
47 8E8
48 8E8
49 8E8
50 8E8
51 8E8
52 8E8
53 8E8
54 8E8
55 8E8
56 8E8
57 8E8
58 8E8
59 8E8
60 8E8
61 8E8
62 8E8
63 8E8
64 8E8
65 8E8
66 8E8
67 8E8
68 8E8
69 8E8
70 8E8
71 8E8
72 8E8
73 8E8
74 8E8
75 8E8
76 8E8
77 8E8
78 8E8
79 8E8
80 8E8
81 8E8
82 8E8
83 8E8
84 8E8
85 8E8
86 8E8
87 8E8
88 8E8
89 8E8
90 8E8
91 8E8
92 8E8
93 8E8
94 8E8
95 8E8
96 8E8
97 8E8
98 8E8
99 8E8
100 8E8

```

Suite de la page 12

```

1 8E8
2 8E8
3 8E8
4 8E8
5 8E8
6 8E8
7 8E8
8 8E8
9 8E8
10 8E8
11 8E8
12 8E8
13 8E8
14 8E8
15 8E8
16 8E8
17 8E8
18 8E8
19 8E8
20 8E8
21 8E8
22 8E8
23 8E8
24 8E8
25 8E8
26 8E8
27 8E8
28 8E8
29 8E8
30 8E8
31 8E8
32 8E8
33 8E8
34 8E8
35 8E8
36 8E8
37 8E8
38 8E8
39 8E8
40 8E8
41 8E8
42 8E8
43 8E8
44 8E8
45 8E8
46 8E8
47 8E8
48 8E8
49 8E8
50 8E8
51 8E8
52 8E8
53 8E8
54 8E8
55 8E8
56 8E8
57 8E8
58 8E8
59 8E8
60 8E8
61 8E8
62 8E8
63 8E8
64 8E8
65 8E8
66 8E8
67 8E8
68 8E8
69 8E8
70 8E8
71 8E8
72 8E8
73 8E8
74 8E8
75 8E8
76 8E8
77 8E8
78 8E8
79 8E8
80 8E8
81 8E8
82 8E8
83 8E8
84 8E8
85 8E8
86 8E8
87 8E8
88 8E8
89 8E8
90 8E8
91 8E8
92 8E8
93 8E8
94 8E8
95 8E8
96 8E8
97 8E8
98 8E8
99 8E8
100 8E8

```

```

1 8E8
2 8E8
3 8E8
4 8E8
5 8E8
6 8E8
7 8E8
8 8E8
9 8E8
10 8E8
11 8E8
12 8E8
13 8E8
14 8E8
15 8E8
16 8E8
17 8E8
18 8E8
19 8E8
20 8E8
21 8E8
22 8E8
23 8E8
24 8E8
25 8E8
26 8E8
27 8E8
28 8E8
29 8E8
30 8E8
31 8E8
32 8E8
33 8E8
34 8E8
35 8E8
36 8E8
37 8E8
38 8E8
39 8E8
40 8E8
41 8E8
42 8E8
43 8E8
44 8E8
45 8E8
46 8E8
47 8E8
48 8E8
49 8E8
50 8E8
51 8E8
52 8E8
53 8E8
54 8E8
55 8E8
56 8E8
57 8E8
58 8E8
59 8E8
60 8E8
61 8E8
62 8E8
63 8E8
64 8E8
65 8E8
66 8E8
67 8E8
68 8E8
69 8E8
70 8E8
71 8E8
72 8E8
73 8E8
74 8E8
75 8E8
76 8E8
77 8E8
78 8E8
79 8E8
80 8E8
81 8E8
82 8E8
83 8E8
84 8E8
85 8E8
86 8E8
87 8E8
88 8E8
89 8E8
90 8E8
91 8E8
92 8E8
93 8E8
94 8E8
95 8E8
96 8E8
97 8E8
98 8E8
99 8E8
100 8E8

```

ORIC 1

ORIC 1 est un programme de gestion de votre temps et de votre énergie. Il vous aide à organiser votre vie personnelle et professionnelle, à prioriser vos tâches, à gérer vos ressources et à atteindre vos objectifs. Le programme est basé sur des principes de gestion de projet et de gestion de ressources humaines. Il vous permet de visualiser votre emploi du temps, de suivre vos progrès et de vous adapter aux changements. ORIC 1 est un outil indispensable pour tous ceux qui veulent améliorer leur efficacité et leur productivité.

En fait le numéro 3 d'EBDOCO - CEMIA, le programme MEMO-RIE pour ORIC 1 est parvenu de passé carcéral et de signes cabalistiques - qui mont sans à voir avec le programme de Laurent CEMIA. Notre programme nous peut un sens tout. Voilà les notations à apporter à ce programme. Mais tout cela ne vous empêche pas de venir à la Ligue 7 le mardi - est à rembourser par 2.

Ligne 1040 - se si comme une

Ligne 1050 - égale un 2

Ligne 1040 - égale sur le 81

Ligne 1270 - le 12 est en ligne

Ligne 1275 - égale à la ligne

Ligne 1460 - 01 égale X

Ligne 1470 - 01 égale K

Ligne 1570 - 01 égale O

Ligne 1800 - 01 égale O

Ligne 2068 - fin ligne - égale O

Ligne 2090 - 01 égale X

Ligne 220 - 01 égale C

Suite de la page 7

spectrum

spectrum est un programme de gestion de votre temps et de votre énergie. Il vous aide à organiser votre vie personnelle et professionnelle, à prioriser vos tâches, à gérer vos ressources et à atteindre vos objectifs. Le programme est basé sur des principes de gestion de projet et de gestion de ressources humaines. Il vous permet de visualiser votre emploi du temps, de suivre vos progrès et de vous adapter aux changements. spectrum est un outil indispensable pour tous ceux qui veulent améliorer leur efficacité et leur productivité.

